CAPTAIN BLOOD

PHILIPPE ULRICH
DIDIER BOUCHON

CAPTAIN BLOOD

PHILIPPE ULRICH
DIDIER BOUCHON

ADAPTATIONS

ATARI	Didier BOUCHON
AMIGA	Sylvain TINTILLIER
AMSTRAD/SCHNEIDER	Yves LAMOUREUX
PC & C64	François LIONET
THOMSON	Nicolas MASSONNAT
SPECTRUM	IMAGITEC
MACINTOSH/APPLE II GS	Alexis MARTIAL
	Frédéric STARK

© ERE INFORMATIQUE 1988

INDEX

ENGLISH

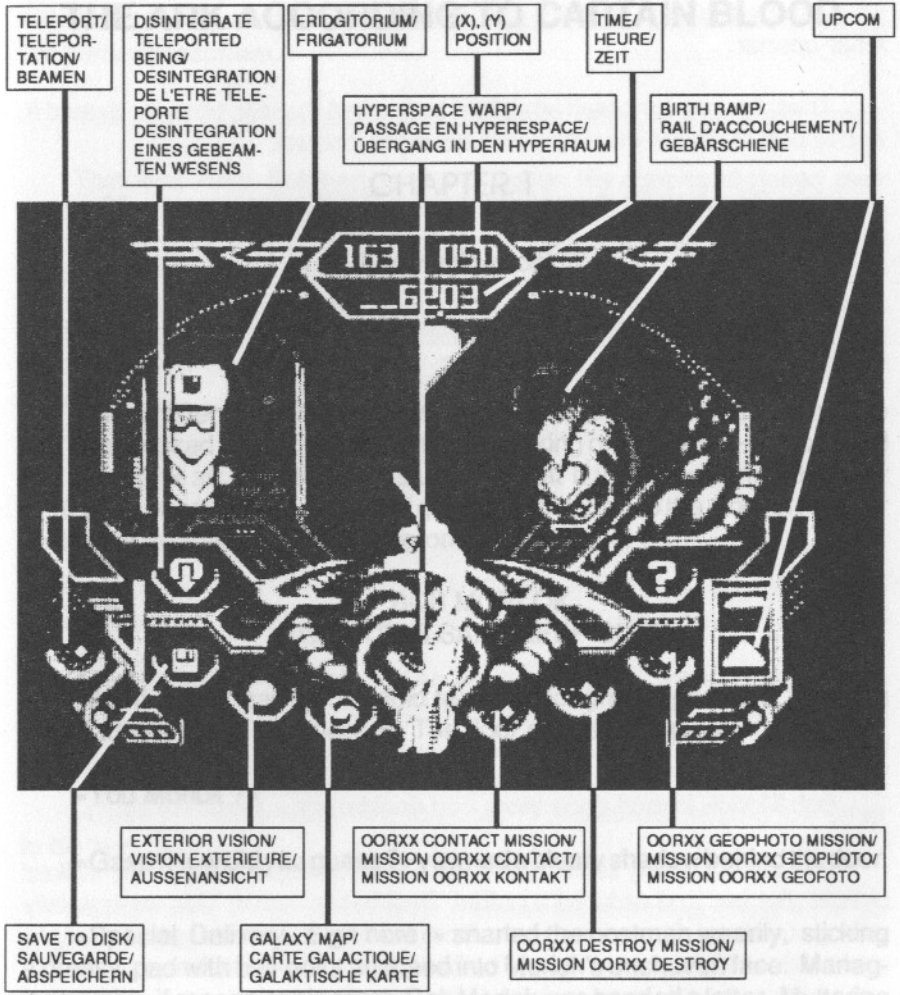
The Ark according to Captain Blood ..... page 7
Instructions ..... page 32
Addendum ..... page 41

FRANCAIS

L'Arche du Captain Blood ..... page 49
Mode d'emploi ..... page 73
Additif ..... page 83

DEUTSCH

Die Arche des Captain Blood ..... Seite 91
Anleitung ..... Seite 115
Anhang ..... Seite 125


TELEPORT/
TELEPOR-
TATION/
BEAMEN
DISINTEGRATE
TELEPORTED
BEING/
DESINTEGRATION
DE L'ETRE TELE-
PORTE
DESINTEGRATION
EINES GEBEAM-
TEN WESENS
FRIDGITORIUM/
FRIGATORIUM
(X), (Y)
POSITION
TIME/
HEURE/
ZEIT
UPCOM
HYPERSPACE WARP/
PASSAGE EN HYPERESPACE/
ÜBERGANG IN DEN HYPERRAUM
BIRTH RAMP/
RAIL D'ACCOUCHEMENT/
GEBÄRSCHIENE
163 050
EXTERIOR VISION/
VISION EXTERIEURE/
AUSSENANSICHT
OORXX CONTACT MISSION/
MISSION OORXX CONTACT/
MISSION OORXX KONTAKT
OORXX GEOPHOTO MISSION/
MISSION OORXX GEOPHOTO/
MISSION OORXX GEOFOTO
SAVE TO DISK/
SAUVEGARDE/
ABSPEICHERN
GALAXY MAP/
CARTE GALACTIQUE/
GALAKTISCHE KARTE
OORXX DESTROY MISSION/
MISSION OORXX DESTROY

AMIGA

LOADING

Switch on the computer.

On Amiga 1000 load KICKSTART 1.2.

When the computer asks for WORKBENCH, insert game disk, then click twice on the ERE icon.

COMMANDS

☞ **The game functions the same as the ATARI version.**

L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD

CHAPITRE 1

(D'étranges anguilles sous des roches suspectes)

Cette sale histoire commença un sale jour d'hiver gris et pluvieux. Paris ruisselait dans un concert de klaxons. La rumeur de la ville grimpait jusqu'au vingtième étage du dix de la rue du Vaisseau, porte sept, sur laquelle on pouvait lire :

BOB MORLOK SILENCE SVP.

«Comme si les rumeurs savaient lire...», pensa le facteur avec dédain. Il frappa à la porte. Celle-ci s'entrebâilla :

- C'est vous monsieur Morlok ? dit-il avec suspicion.

- Glosp ! c'est pourquoi ? répondit le prétendu qui visiblement venait d'émerger d'un sommeil profond.

- Lettre recommandée, signez là !

Ce disant, le préposé lui tendit un carnet crasseux et un stylo attaché à une ficelle. Bob Morlok fit une croix sur le document et prit la lettre.

Il émit un son inarticulé en guise de remerciement et referma la porte.

Il ouvrit la lettre et lut :

Décompte de vos royalties pour le 2ème trimestre : 3,50 Fr.

Cordialement, votre éditeur.

Bob ne put réprimer un frisson d'horreur, il alluma sa première Craven de la journée.

Trois francs cinquante, c'était peu pour vivre trois mois. «Il faut que je programme un nouveau hit», pensa-t-il, «un jeu d'enfer avec un scénario béton, c'est vital...»

Bob Morlok écrasa son mégot et jeta un regard profond par la lucarne de sa chambre de bonne. Les toits de Paris ruisselaient. Il eut un long soupir...

Bob Morlok séchait.

Pas la moindre petite idée ne pointait dans sa tête, c'était sinistre... Il écrasa sa dernière Craven dans le cendrier qui débordait. «Blood est mort, et bien mort», pensa-t-il, «Blood n'écrira plus de jeux, son pseudonyme ne brillera plus sur les rayons logiciels de la Fnac Montparnasse». Il eut un deuxième long soupir...

Bob sortit prendre l'air.

Boulevard des Italiens, le bar était ouvert et la musique sonnait super. Il entra et commanda un express bien serré, comme d'habitude. Près de lui, un groupe de kids plutôt bruyants assassinait une horde d'invaders sur un jeu vidéo. Bob s'approcha machinalement. Les robots intergalactiques explosaient dans des hurlements terribles, leur sang giclait sur l'écran vidéo. Le kid qui était au joystick poussa un cri de victoire, le score venait d'exploser.

Bob ricana :

- C'est nul...

L'insulte fit l'effet d'une douche glaciale autour de la machine.

- C'est toi qui a dit ça ? répondit le kid en le foudroyant du regard, fais en autant ! vieux c... !

Bob n'attendait que ça. Il s'empara du manche et pressa sur «PLAY». Il s'ensuivit un véritable carnage galactique de métal, de feu et de sang. En quelques secondes, les pertes ennemies furent telles que le score se bloqua sur 99999 points.

Calmement, Bob inscrivit au HI-SCORE : «B L O O D».

- B.. Blood, c'est toi ? balbutia le kid comme s'il avait avalé un Pac-man encore vivant.

- Oui gamin, BLOOD C'EST MOI... Ce disant, Bob le fixa froidement dans les yeux, puis il tourna les talons et sortit du bar devant les kids ahuris et admiratifs.

- Hé Hé, ricanait-il dans sa tête, je les ai bien eus!

Il marchait sans trop savoir où il allait quand soudain, il bouscula un vieil homme qui allait en sens inverse. Celui-ci glissa sur le trottoir humide et s'affala sur la chaussée.

- Oh pardon! Je vous ai fait mal? dit-il en l'aidant à se relever.

- Ce n'est rien, ce n'est rien, jeune homme. Ce n'est pas de votre faute, dit le vieil homme en époussetant son imperméable, je suis si distrait.

Soudain, les yeux de Bob s'allumèrent :

- Mais, mais vous êtes...vous êtes Jean Rostand, le biologiste!

- Vous m'avez reconnu, hé hé, hé oui, c'est moi...

- Vous savez, j'admire vos recherches, les tétards...c'est fou! Je vous invite à boire un verre, pour me faire pardonner. Si, si, j'insiste.

Ce disant, il conduisit le vieil homme vers le bar le plus proche.

Ils s'assirent à une table près d'un flipper. Le garçon s'approcha :

- Une mousse, dit Bob.

- Heu, un verre d'eau fraîche pour moi, plate quoi... dit le vieux biologiste.

Le garçon fronça les sourcils et disparut.

- Ca vous intéresse la biologie, heu...

- Blood, je m'appelle Blood, dit Bob.

- Ah Blood, c'est original ça, tiens, Blood, pourquoi pas? L'attention du vieil homme était retenue par le jeu vidéo. Il regardait la machine avec une suspicion étrange.

- Vous connaissez les jeux sur ordinateurs? demanda Bob intrigué.

Le regard du vieil homme s'enflamma.

- C'est une malédiction, je n'étudie que ça depuis des mois, je viens à Paris pour ça... Mais personne ne veut m'écouter, ils croient que je

ramollis. Vous croyez aux extra-terrestres, heu! Monsieur Blood?

Bob fut abasourdi par une question aussi saugrenue. Il bredouilla un «oui, non, je ne sais pas» peu convaincant. Jean Rostand enchaîna:

-Eh bien ils sont là! Et il pointa sa canne en direction du jeu vidéo, puis enchaîna en regardant Blood droit dans les yeux :«ILS SONT LA!... LES PAC-MANS EXISTENT...REELLEMENT! ILS EXISTENT, VOUS COMPRENEZ?»...

Bob-Blood ressentit comme un choc.

Le vieil homme se leva et sortit précipitamment du bar. Bob sidéré n'eut pas le réflexe de le retenir. Il ne devait plus jamais le revoir.

CHAPITRE 2

(Et Bob créa Blood)

Après cet incident, Bob rentra chez lui. Les pensées se bousculaient dans sa tête. Rostand, les Pac-mans, les tétards et les extra-terrestres, tout cela semblait tellement irréel...

Soudain, une idée jaillit : «Foutre maille ! Si les Pac-mans et les invaders existent, il faut les combattre de l'intérieur», pensa-t-il tout haut. Il frappa du poing dans sa main, «le voilà, mon programme, il faut que je crée un être calqué sur l'homme, un homme doué, un homme compétent comme, comme MOI...»

Il s'assit face à sa machine, fit craquer ses phalanges, et se mit à taper frénétiquement sur le clavier...

Des jours et des mois passèrent. Les listings s'empilaient dans la chambre de Bob les cendriers débordaient... Bob programmait...

Six mois plus tard, il avait créé un vaisseau nommé ARCHE, doté d'un ordinateur de bord qu'il appela bioconscience...

Plus tard encore, il avait mis aux commandes de l'Arche son double informatique : le Captain BLOOD. Sa mission : lutter contre le MAL dans l'univers informatique...

Pour finir il créa une biorédactrice dont la mission serait de narrer dans les moindres détails la redoutable mission...

Puis vint le grand jour, il tapa sur le clavier l'ordre final : «RUN»...

A cet instant précis une chose incroyable se passa : Bob se volatilisa, IL DISPARUT PHYSIQUEMENT...

CHAPITRE 3

(Rapport de la Biorédactrice de l'Arche)

Temps Universel 4567
Coordonnées 14,17
(premier jour solaire)

L'Arche s'était matérialisée au large d'Andromeda. Sa forme répondait exactement au cahier des charges du programme de Bob. Il était impossible de la distinguer d'un banal astéroïde. Sa masse formidable lui interdisait tout atterrissage, mais cela était compensé par l'extraordinaire technologie biomécanique qui régissait tous ses systèmes.

A l'intérieur, dans un conapt spécialement aménagé par le programme, une momie qui ressemblait à Bob était assise dans un fauteuil capitonné. Devant elle, une multitude de commandes scintillait dans une lumière bleue phosphorescente diffractée par un énorme écran tridimensionnel qui occupait toute une paroi du conapt.

L'Arche était doucement ballotée par la houle magnétique. L'horloge de bord indiquait «000» quand l'écran s'alluma, prolongeant le conapt dans l'infini au bout duquel la galaxie Andromeda brillait comme de la poudre de diamant.

Blood vint à la vie d'un seul coup. La première douleur fut terrible, un craquement sinistre dans sa tête, comme si sa boîte cranienne avait été fendue en deux. Puis elle avait fait place à un sentiment étrange. La première pensée de son existence l'emplit immédiatement de bien-être : passer du néant à l'être supérieur achevé était désormais possible.

Il testa ses implants mémoires. Sa pensée retrouva le souvenir diffus d'une plage de sable fin emplie de la nostalgie d'un été finissant. Le vent salé, le ciel de méthylène, l'enfance, Biarritz, les Colonnes...

- «ICI HONK. Chek sum implant : 10/10.»

Examen médical en cours.»

La voix de la Bioconscience de l'Arche sortit Blood de sa léthargie.

- Rappel de mission, aboya-t-elle, j'attends des ordres !

- Activez le scanner à neutrinos, articula Blood, et parlez plus doucement. Essayez de faire des phrases normales mon vieux... Et puis appelez moi par mon nom, quoi...

- Bien monsieur Blood. Le scanner est en route.

- Vous voyez, quand vous voulez, dit Blood. Maintenant, monsieur HONK, activez la carte du coin.

La carte apparut instantanément sur l'écran du conapt. Blood en observa attentivement les moindres détails.

«Superposez l'image radar», ordonna-t-il.

Une multitude de points se mit à clignoter sur la carte. Ils convergaient rapidement vers le point central qui indiquait la position de l'Arche. Blood s'écria pétrifié :

«Mais ça grouille par ici ! CA GROUILLE !»

Ca grouillait en effet, et l'attaque fut soudaine et terrifiante. Blood vit apparaître sur l'écran 3D une meute de chasseurs de type Invaders de la 5ème génération armés jusqu'aux dents.

En un instant Blood prit la seule décision qui s'imposait : LA FUITE !

Au même moment, une fantastique explosion retentit à ses oreilles. L'Arche venait d'être perclutée à balbord par un milsille à ogilve multiple.

- Hylper elspace, ilmmédiat, melde... Hurla Blood.

- Bien monlsieur Blood, délsirez-vous un éltat des lieux en tlois exemplaires, dit la Blioconscience d'une voie doulce et chaude.

- Allez vous faire foultre!!! Il eut à pleine le temps de filnir sa phrase qu'ulne force plodigieuse le plaqua contre son faulteuil. L'Arlche velnait de plonger dans l'hylpersesplace.

- Lah Lah, ricanal Blood, on les a leus...

- Voilci mon rapplort, Calptain : le vailseau n'a plas soufflert. Seule la Bliorédactrice de blord a des ploblèmes, je vais la répaler. Ceplendant, le passlage en hylper esplace s'est curlieusement ploduit, je... je... mais le prlocessus ne s'est plas interromplu. OH ! ... MON DLIEU...

- Quoil ! Parlez ! que sle passle-t-il ? hurla Blood, parllez. Il ressentilt une angloisse lui nouler la golge.

- Le multiplexeur a lâché pendant le passage en hypler-explace... HORRLEUR, le télépolteur vous a cloné en au moins tlente exemplaires dans la galaxie d'arrivlée !

- Quoik ! Vous êtes fouk !

- Hélask non Kaptain, mais il y a pirke, vous allez manker de fluide viktal, et un procekssus de dégénéresksence de votre organiksme a déjà kommencé...

kl kl kl kl kl kllkkklkllllklkll...k...lll.

CHAPITRE 4

(Le Clonage)

Lk crac skxtème dk biorakIstion dk bork se réactiva dès que la Bioconscience de bbbbord l'eut définitivement rrréparé...

TEST BIORECDACTRICE :

REDACTION

Sujet : Décrivez un vaisseau spatial flottant dans l'espace intergalactique.

TEMPS UNIVERSEL 45372.

Rédaction :

Le vaisseau spatial était doucement balloté par la houle magnétique. Autour de lui la galaxie brillait comme de la poudre de diamants.

Note : 7/10

Bien, mais peut mieux faire. Votre lyrisme est un peu trop romantique.

FIN DE TEST : Bonne pour le service.

Blood l'avait échappé belle. Lors du passage en Hyper-espace, l'horreur s'était produite, la hantise de tout astronaute : le CLONAGE... (Les effets produits par le CLONAGE sont dramatiques. En effet, il n'y a plus un Blood mais une multitude de faux Blood. Evidemment, Blood reste l'original, mais le clonage déclenche un processus de dégradation cellulaire progressif de ce dernier dont l'issue est fatale... Le seul remède à ce processus est de retrouver les clones dispersés dans la galaxie d'arrivée afin de récupérer le fluide vital).

La tâche était rude. Retrouver les NUMEROS (c'était le nom qu'il avait donné à ses Clones) dans cet amas d'étoiles n'allait pas être une chose facile.

Pendant ce temps, Honk, la Bioconscience de l'Arche, mettait en oeuvre un processus complexe de biomécanismes destinés à assister l'organisme affaibli du valeureux Captain. Ainsi, peu à peu, les poumons, le coeur, la rate, le foie, les reins furent remplacés par des organes artificiels.

Blood luttait courageusement contre une force prodigieuse qui le conviait à devenir un être définitivement synthétique : un ROBOT...

CHAPITRE 5

(La pondeuse d'OORXX)

Une nuit, quelques unités de temps universel plus tard, Blood fut brusquement réveillé d'un coma post-opératoire, (il venait de subir l'ablation du cervelet).

- Captain, je capte un signal étrange. Le radar à neutrinos est saturé, quelque chose fonce sur nous ! clama la Bioconscience.

- Gleusp gloub, ah, répondit Blood. Il avait du mal à s'exprimer. Il se sentait l'haleine plus que pâteuse et avait mal au crâne, bien que celui-ci fut en pur teflon. Utilisez la procédure habituelle quoi, ajouta-t-il d'un ton dubitatif...

- Bien Captain, à vos ordres, dit la bioconscience avec un brin de regret dans la voix.

Soudain, Blood sursauta :

- Quoi, hurla-t-il, vous ne pouviez pas le dire plus tôt, foutre maille, branchez le bouclier magnétique, stoppez les machines, allumez l'écran radar !

L'écran scintilla un instant et l'écho radar apparut. Effectivement, à proximité de l'Arche, une forme ovoïde s'approchait à grande vitesse. Au même moment une alarme se déclencha, un message s'inscrivit sur l'écran de protocole universel de communication UPCOM(1).

- SOS SUIS EN DETRESSE SOS GL GL HOC...

- Ca alors, qui êtes-vous ? demanda Blood en ouvrant de grands yeux.

- MOI OORXX FEMELLE SOS VITE...

- OORXX, qu'est-ce que c'est que ça ? interrogea Blood, en fronçant ses nouveaux sourcils en fibres de biométal argenté.

- C'est, si je ne m'abuse, une sorte rarissime de poisson de l'espace, Captain. Les OORXX ont disparu de l'univers depuis des lustres. Mes informations semblent bien confirmer qu'il s'agit d'une OORXX. Oui, oui, une OORXX enceinte qui plus est, des oeufs s'échappent de sa partie postérieure, dit calmement la bioconscience.

- Quoi, mais je rêve ! s'exclama Blood.

- ALORS CA VIENT... le message de l'OORXX s'inscrivit sur l'UPCOM avec une impatience mal feinte.

- Oui, oui, ça vient, dit Blood un rien agacé. Elle est pressée en plus, alors que fait-on, Honk ?

La bioconscience réfléchit un instant.

- Les consignes sont très strictes sur ce chapitre. Depuis l'affaire du NOSTROMO, Captain, il est interdit de téléporter à bord un étranger, sauf s'il est en état de mort cryogénique provisoire. Je propose de la téléporter dans le Frigatorium. Encore faut-il qu'elle soit consentante, faute de quoi la téléportation est impossible, comme vous le savez.

- Ouais, ouais, je sais, j'ai même culbuté la mère Rippley avant qu'elle ne prenne le commandement de cet asile de vieux sur Proxima. Elle m'a raconté cette histoire...

En disant cela, il tapait sur le clavier de l'UPCOM(1) :

- Ok, on vous téléporte...

- MERCI MERCI GL GL HOC.

Les jours passèrent, Honk analysa, étudia, disséqua l'OORXX avec délectation. Lorsqu'un jour...

- Captain, c'est génial, Captain, Captain, foutre maille, Captain... Honk

était surexcité.

- Quoi, quoi ça va pas non, et puis je vous interdis de telles familiarités, qu'avez-vous ? Blood était très irrité. Il faut dire que la veille, Honk lui avait greffé une nouvelle peau en bionylon (lavable à 80 degrés sans rétrécir) et qu'il venait de l'expérimenter.

- En modifiant, oh très très légèrement, les gènes de l'OORXX, on peut contrôler les oeufs et reproduire de remarquables biomissiles qui auraient les qualités des poissons de l'espace et une puissance de feu sans équivalent. Il serait très simple de rendre les bébés OORXX complètement asservis, ils se suicideraient sans hésiter pour votre cause. Vous pourriez les contrôler par un système de radio-guidage. Vous verriez par leurs yeux, vous pourriez par là-même visiter toutes les planètes de la galaxie sans prendre le moindre risque, sans quitter votre fauteuil. C'est génial...

Honk se tut un instant, attendant le verdict de son maître.

- Mais vous êtes IGNOBLE ! Explosa celui-ci, vous êtes INHUMAIN!

- Mais, Maître, ce sont des OORXX ! argumenta bravement la bioconscience.

- Ouais, évidemment, dit Blood en caressant son nouveau menton en silicone compensé, ce ne sont que des OORXX, et ils ont disparu de l'univers depuis des lustres... dans mon fauteuil sans risque, évidemment, c'est tentant, bon, ok, on essaye...

C'est ainsi que Honk réactiva la couveuse d'OORXX et que naquirent les premiers bébés OORXX de la seconde génération...

CHAPITRE 6

(Mastochok)

Honk expérimenta longuement sur les gènes de la couveuse. Tantôt les oeufs étaient trop gros, tantôt ils étaient trop longs. Cela produisait des bébés OORXX tantôt énormes qu'il fallait expulser très vite de l'Arche, tantôt si longs qu'il devait les enrouler sur des bobines spéciales difficiles à stocker. Cela ne faisait pas rire le Captain BLOOD qui voyait le temps passer, et avec lui ses chances de survie. Il devenait de plus en plus urgent de capturer quelques NUMEROS afin qu'il s'abreuve de fluide vital. Or, une nuit...

- Captain, Captain, ça y est, ça marche ! hurla Honk, on va pouvoir l'essayer !

- Ah enfin ! s'exclama Blood en frottant ses mains d'origine couvertes d'écailles, ce qui produisait un bruit comparable à celui d'un écailleur d'huîtres en plein travail. Passez en hyperespace. Galaxie d'arrivée : XUNK07. Il ajouta, sûr de lui : si j'étais eux, c'est là que j'irais.

- Mais Captain, VOUS êtes EUX ! dit la bioconscience avec effarement.

- Euh ! Ouais, c'est vrai... Mais tant pis, on y va quand même !

L'Arche s'arracha dans un grondement de tonnerre. Quelques instants plus tard, elle fusa dans l'hyperespace. Sur l'écran

tridimensionnel, Blood admira les fabuleuses volutes colorées de l'espace-temps, paysage mathématique aux confins de l'entendement humain qui aspire l'esprit dans un vertige sublimé par le vide théorique qu'il évoque et dont la description n'est qu'un pâle reflet dans l'eau usée et nauséabonde d'une mare croupissante et sans fond, dans laquelle on s'enfonce d'ailleurs...

Puis apparut, majestueuse, une boule ronde et verdâtre dans une nuit infinie et bleue :

- MASTOCHOK, murmura Blood, la planète des CROOLIS !

Il semblait en extase devant le spectacle majestueux de la planète Mastochok.

- Ils sont là ! déclara-t-il avec la certitude de celui qui sait.

Il respirait difficilement dans des râles accentués par le bruit pneumatique de ses poumons artificiels.

Il manipula du bout du doigt quelques boutons bulbeux sur son tableau de bord, sélectionna la mission d'atterrissage. Le bébé OORXX glissa dans l'orifice lubrifié du tube d'éjection.

- EJECTION ! cria-t-il, les yeux exorbités par la gravité du moment.

L'OORXX disparut du tube propulseur avec un bruit de bouteille qu'on débouche.

- Ejecté! répondit Honk. Je branche le système de vision. Désormais l'OORXX c'est vous: allez-y doucement sur le manche!

Sur l'écran tridimensionnel, l'OORXX apparut. La surface tourmentée de Mastochok approchait à une vitesse vertigineuse.

- Bon Dieu, tirez sur le manche, vous allez l'écraser ! hurla Honk. La bioconscience n'était pas tranquille.

Blood tira sur le manche, une multitude de montagnes escarpées apparurent, l'OORXX frôlait les cimes de la planète.

- Descendez, descendez, doucement, doucement, là...

Visiblement la bioconscience souffrait devant le manque d'expérience du Captain.

- ATTENTION ! AAHH ! Un choc mat se fit entendre, le bébé OORXX

venait de percuter une cime, il poussa un cri de douleur terrible, rebondit un instant et s'arrêta net devant la montagne.

- MAIS VOUS VOULEZ ME LE TUER ! hurla la bioconscience hors d'elle.

- Oh ! Ca va, ça va, ça peut arriver à tout le monde. D'ailleurs il n'a rien, regardez, il marche parfaitement.

Ce disant, Blood activa le manche et l'image s'anima de nouveau. L'OORXX reprit sa route très lentement, se frayant un passage dans un décor tourmenté mais très beau malgré tout.

Soudain, Blood vit surgir l'entrée d'un gigantesque canyon, et s'y engouffra.

- Le Canyon des CROOLIS, murmura-t-il.

L'OORXX glissait dans l'air avec une agilité incroyable, répondant au moindre mouvement de la main de Blood. Les parois abruptes filaient à une vitesse vertigineuse dans un bruit de planeur. Blood maîtrisait parfaitement la situation et c'est à cela qu'on reconnait la marque de ces grands héros dont la rapidité d'adaptation dépasse, et de beaucoup, celle du commun des mortels, surtout lorsqu'ils sont immortels, et Blood, à cet instant précis, ne doutait pas de l'être...

Au bout du canyon, il se posa en douceur tel un oiseau de proie, avec la majesté qui seyait au moment, car il savait que les Croolis l'observaient depuis un moment.

A peine toucha-t-il le sol que la silhouette d'un CROOLIS apparut sur l'écran.

- Activez l'UPCOM (1), Honk ! ordonna Blood.

Honk activa l'UPCOM.

- VAREUX OU ULVES ? interrogea le Croolis avec une certaine froideur dans le regard.

- Vareux ou ulvés, demanda à son tour le Captain plutôt déconcerté par la question.

- Euh ! bredouilla la bioconscience, ne répondez pas, les Croolis

Vareux sont les ennemis héréditaires des Croolis Ulvés.

- MOI HOMME, tapa Blood sur le clavier, MOI CHERCHER NUMEROS, VOUS CONNAITRE ?

- (RIRE) MOI CONNAITRE, MAIS TOI PORTER MOI SUR PLANETE ASCODA. APRES MOI DIRE.

- Ascoda ! Quelle horreur, Captain, c'est le repaire des MIGRAX les plus dangereux de l'univers.

- Ok, tapa Blood, ON VOUS TELEPORTE.

Ce faisant, il pressa du bout du doigt sur un bouton à gauche du tableau de bord. Le Croolis se désintégra sur l'écran tridimensionnel et se rematérialisa dans le FRIGATORIUM de l'Arche, il prit une couleur bleutée, il semblait mort.

- Vous n'allez pas faire ça ? Honk semblait horrifié par la décision suicidaire de son maître.

- Si ! dit Blood sèchement. J'ai mon idée... Comment fait-on pour récupérer l'OORXX ?

- Euh, c'est à dire que je ne l'ai pas prévu, leur résistance après l'atterrissage est très faible, ils s'autodétruisent tout simplement, dit Honk un peu gêné.

Blood ne broncha pas, mais il n'en pensait pas moins. «Hyperespace!» murmura-t-il. On entendit un bruit curieux: un nouvel OORXX venait de s'introduire dans le tube de propulsion.

- Hyperespace activé, répondit Honk.

L'Arche s'élança...

Elle se matérialisa devant un astéroïde à la surface criblée d'impacts, nommé «OX145A(300)».

Blood éjecta le nouvel OORXX, celui-ci se posa en douceur sur «OX145A(300)». Puis il activa le processus de téléportation inversé.

Le «Croolis» disparut du Frigatorium et apparut sur l'écran tridimensionnel.

Aussitôt l'UPCOM s'anima :

- PLANETE PAS ETRE ASCODA (JURONS !) hurla le Croolis, il était hors de lui.

- Ha ! Ha ! On l'a bien eu... jubila Blood.

- Oui, on l'a eu ! jubila à son tour la bioconscience.

- Bon, essayons de lui faire avouer où se cachent ces damnés NUMEROS, dit Blood.

Il tapa sur le clavier de l'UPCOM :

- OU ETRE NUMEROS ? REPONDS, CROOLIS !

- (JURONS !) (JURONS !) TOI RAMENER MOI APRES ? dit le Croolis.

- OUI, affirma Blood.

- PLANETE ZULU COORDONNEES 124/674, lâcha à regret le Croolis.

- MERCI TCHAO ! répondit Blood sur l'UPCOM, et maintenant on fonce sur Zulu, HYPERESPACE, monsieur Honk !

- HYPERRESPACE, Ok, Captain ! Honk était soulagé.

L'Arche s'arracha...

Sur l'astéroïde «OX145A(300)», le Croolis vociféra des insanités, il jura qu'il retrouverait ce «fils de vareux, par la glabration de ma Croolas...»

CHAPITRE 7

(Les 5 derniers NUMEROS)

800 ans plus tard à l'orée de la galaxie BABY1...

Le rapport médical tomba sur le telox.

Une météorite incandescente déchira l'espace dans un bruissement de ciseau. Blood lut lentement le rapport, sa dégénéresrence s'était accentuée considérablement depuis la dernière analyse. Il articula de sa gorge synthétique une question dont il redoutait la réponse :

- HONK, combien de temps de vie me reste-t-il exactement sans le fluide vital des NUMEROS ?

- 312 Unités de Temps Universel, répondit la bioconscience, cependant, permettez-moi d'augmenter de quelques unités le taux d'Optimisme, votre métabolisme ne vous permet pas le moindre désespoir et j'ai décelé une pulsion suicidaire bénigne dans le cortex B d'un gène bulbaire de votre cerveau droit.

- Accordé, murmura Blood, les cinq NUMEROS détectés ont-ils été localisés ?

- Négatif, ces NUMEROS disposent de leurres qui brouillent les radars à neutrinos.

Il reste cinq NUMEROS, planqués là, quelque part dans cette purée d'étoiles, pensa Blood. Cinq salopards de NUMEROS qui l'attendaient

sûrement, alertés par les Migrax trop heureux de vendre cette information capitale à prix d'or. Cinq Clones de Lui-même, prêts à défendre leur sale peau de NUMEROS : le un, le deux, le trois, le quatre et ce bâtard de NUMERO cinq.

Blood hurla :

- De combien d'OORXX dispose l'Arche ?

- Dix-huit adultes, la Couveuse Bionique a pondu quatorze obus qui seront opérationnels dans 5 Temps, répondit Honk de sa voix métallique.

- Cap sur Ondoya toute, ordonna Blood, réactivez la Couveuse, concentrez le Géoradar sur la cible, mettez la gomme sur le bouclier nucléaire, on va en avoir besoin. On va leur briser les vérins.

L'Arche s'arracha dans un grondement de tonnerre. Dans la Zone Landeau, la Pondeuse d'OORXX émit un hurlement de douleur, trois obus gélatineux roulèrent sur le rail d'accouchement...

Fin du rapport de la Biorédactrice de l'Arche.

(1) L'**UPCOM**, Universel Protocole de Communication était un système entièrement conçu par Honk. Devant la difficulté de discuter avec des gens qui ne parlaient pas la même langue, Honk avait imaginé un système de traduction simultanéà base d'icônes, un peu comme le langage des gestes, mais avec des signes. L'UPCOM avait cette remarquable particularité de détecter les signes compris par l'être avec lequel on discute, ce qui permettait d'un coup d'oeil de se faire une idée de la personnalité de celui-ci : si dans son vocabulaire ne figuraient que des icônes symbolisant la nourriture et le sommeil, il était aisé de se faire une idée de son niveau mental.

PETIT GLOSSAIRE DE LA FAUNE DE L'HYDRA

IZWAL : êtres pacifistes et généreux, ils ont un aspect quasi humain. Ils sont très cultivés et dominent parfaitement les sciences.

BUGGOL : êtres au comportement social très particulier, ayant un sens inné de la démocratie poussée au paroxysme. Ils sont tous éligibles du YATANGA, le YATANGA étant le parti unique et absolu défendant une seule idée : la démocratie poussée au paroxysme. Le mandat du président élu n'est pas défini dans le temps : dès qu'un BUGGOL obtient une majorité, il est élu. Tous les BUGGOL étant éligibles, les mandats sont très courts, ils peuvent parfois ne pas excéder quelques minutes. A l'heure où commence cette histoire, les BUGGOLS ont été décimés, et il ne reste plus qu'un seul ELIGIBLE du YATANGA sur ROSKO, malheureusement pas élu faute d'électeurs : il lui faudrait une voix plus la sienne pour qu'il devienne président de la planète ROSKO, d'autant qu'un imposteur (un YUKAS) qui ne vit même pas sur ROSKO s'est fait élire par un vote truqué, ce qui provoque une crise politique sans précédent.

YUKAS : êtres belliqueux et perfides, sans éducation. On ne sait pas grand chose sur leurs moeurs.

CROOLIS : êtres au cerveau particulièrement musclé, ils sont séparés en deux branches d'évolutions distinctes : les Croolis Vareux et les Croolis Ulvés. Une haine héréditaire les divise depuis des millénaires.

MIGRAX : comme leur nom l'indique, ce sont de grands voyageurs. Très intelligents, ils colportent les nouvelles dans la galaxie et sont de redoutables négociateurs. Leur perfidie est légendaire.

ONDOYANTES : originaires de la planète Ondoya, ce sont des créatures de rêve. Elles prennent l'apparence la plus agréable pour les individus qu'elles aiment et la plus désagréable pour ceux qu'elles détestent, ce qui simplifie drôlement leur vie sentimentale et ne laisse aucune équivoque à leurs partenaires à ce sujet.

TRICEPHALS : véritables curiosités génétiques, les Tricéphals présentent l'originalité de posséder trois têtes androïdes équipées chacune d'une langue surdimensionnée...

SINOX : très travailleurs, très intelligents, les Sinox ont la maîtrise de la technologie la plus avancée de la galaxie.

ANTENNA : créatures simplettes, les Antenna sont très amicaux, trop peut-être.

TUBULARS BRAINERS : ils représentent la seule race connue à ce jour qui soit dotée d'un remarquable cerveau à tube, ce qui leur donne une intelligence tout à fait particulière et difficile à cerner.

TROMPS : êtres inoffensifs, têtus et bornés dont le poil est très prisé (au sens de priser, comme le tabac) par les Sinox.

ROBHEAD : en des temps très anciens, l'Hydra était occupée par des armées bioniques de robots androïdes chargés d'occuper la galaxie pendant quelques millénaires. Las, la révolte des indigènes de l'Hydra fut terrible, et ces créatures de mort furent exterminées.
Cependant quelques unités décapitées restèrent en vie, ce sont les Robheads, ou têtes de robots dans lesquelles subsistent encore quelques zones de mémoire vive. Totalement inoffensifs, les Robheads ont une vie purement végétative et ne peuvent se reproduire, à moins qu'un bon généticien...

KINGPAK : créature ridicule qui fume des queues de tromps (légèrement aphrodisiaques), et se nourrit de pilules. Son intelligence est très limitée. On pense que le Kingpak aurait servi de modèle aux célèbres Pac-man.

NUMEROS : ce sont les clones de Blood. Ils sont au nombre de cinq : le Numéro un, le Numéro deux, le Numéro trois, le Numéro quatre et ce bâtard de Numéro cinq...

J. Ph. ULRICH

MODE D'EMPLOI

VERSION ATARI

Vous trouverez des instructions spécifiques pour les autres versions dans l'additif.

CHARGEMENT

Allumez l'ordinateur, insérez la disquette. «Double cliquez» sur l'icône ERE.PRG (ou AUTO s'il s'agit d'un programme à lancement automatique, puis ERE.PRG).

Durant le chargement, ne touchez ni au clavier, ni à la souris.

SAUVEGARDE D'UNE PARTIE EN COURS

En mode TABLEAU DE BORD, introduisez une disquette formatée non protégée dans votre lecteur, et activez l'icône DISK lorsque l'horloge de bord a dépassé 5 minutes. Il n'est pas possible de sauvegarder une partie en cours avant les cinq premières minutes de jeu.

L'icône clignote quelques instants si la sauvegarde a avorté. Vérifiez votre disquette et recommencez l'opération. Le fichier de sauvegarde de la partie en cours s'appelle «BLOOD.CPT».

CHARGEMENT D'UNE PARTIE EN COURS

En mode TABLEAU DE BORD, introduisez votre disquette contenant le fichier de sauvegarde «BLOOD.CPT», et activez l'icône DISK avant que l'horloge de bord n'ait atteint les 5 premières minutes de jeu. Il n'est pas possible de charger une partie en cours après les cinq premières minutes de jeu. Si l'icône DISK clignote quelques instants pendant le chargement, celui-ci a avorté. Vérifiez votre disquette et recommencez l'opération.

Dans le cas où vous voudriez charger une partie en cours au-delà des 5 premières minutes de l'horloge de bord, il faut réinitialiser l'ordinateur et recharger le programme. La sauvegarde systématique à chaque action de jeu n'est pas considérée comme une manière noble de gagner...

VISION EXTERIEURE

Il suffit de cliquer sur cette icône pour passer du mode TABLEAU DE BORD au mode VISION EXTERIEURE.

Pour passer du mode VISION EXTERIEURE au mode TABLEAU DE BORD, il suffit de cliquer sur un bouton (oeil) non activé.

CARTE GALACTIQUE

(SELECTION D'UNE DESTINATION)

En mode TABLEAU DE BORD, cliquez sur l'icône CARTE GALACTIQUE pour faire apparaître la galaxie de l'Hydra.

COORDONNEE DE DESTINATION X

Cliquez sur la barre de sélection verticale rouge et amenez-la sur la position des coordonnées (x) désirées. Dans la fenêtre gauche s'inscrivent les coordonnées du doigt de Blood. Dans la fenêtre droite s'inscrivent les coordonnées sélectionnées situées à l'intersection des barres de sélection.

COORDONNEES DE DESTINATION Y

Cliquez sur la barre de sélection horizontale rouge et amenez-la sur la position des coordonnées (y) désirées. Dans la fenêtre de gauche s'inscrivent les coordonnées du doigt de Blood. Dans la fenêtre de droite s'inscrivent les coordonnées sélectionnées situées à l'intersection des barres de sélection.

Après avoir déterminé votre destination, accrochez-vous à votre fauteuil et cliquez sur l'icône PASSAGE EN HYPERESPACE.

Pour raccourcir la séquence de passage en hyperespace, cliquez sur le bouton droit de la souris au début ou pendant la séquence d'hyperespace.

MISSION OORXX CONTACT

(ATTERRISSAGE ET VOL A VUE)

En mode VISION EXTERIEURE, cliquez sur l'icône MISSION OORXX CONTACT. L'OORXX est téléporté et son atterrissage est immédiat. Vous avez le contrôle absolu de l'OORXX avec la souris : montées, descentes, virages.

Pour accélérer appuyez sur le bouton droit de la souris, pour décélérer sur le bouton gauche.

Il est fortement déconseillé de percuter les cimes des montagnes. Par contre, si la planète est protégée par des systèmes de défense, il faut voler le plus bas possible. Lorsque l'OORXX est détecté par un ennemi, deux flèches rouges s'animent l'une vers l'autre au centre de l'écran. Lorsqu'elles se touchent, l'OORXX est détruit. Pour éviter la destruction de l'OORXX, il faut descendre le plus bas possible jusqu'à ce que les flèches disparaissent.

La vie sur les planètes de la galaxie de l'Hydra a la particularité de se terrer au fin fond de canyons vertigineux. Il faut donc trouver les canyons. Pour cela l'OORXX dispose d'un détecteur de vie, c'est une mire rouge qui suit sur l'écran les mouvements de la souris. Cette mire, lorsqu'elle clignote, indique que l'OORXX est dans la bonne direction. Si une flèche s'affiche sur un des bords de la mire, cela indique qu'il faut tourner dans le sens indiqué par la flèche pour retrouver le bon cap.

Sur l'écran pendant le vol, deux indicateurs :
- l'indicateur de vitesse en bas de l'écran ;
- l'indicateur d'altitude de chaque côté de l'écran.

Lorsqu'un personnage est trouvé au bout d'un canyon, l'OORXX atterrit automatiquement.

Si la planète est déserte, l'OORXX se pose, à bout de force. Si vous transportez un être dans le frigatorium de l'arche, l'icône TELEPORTATION s'active de manière à vous permettre de déposer l'être sur cette planète. Pour cela, cliquez sur l'icône TELEPORTATION.

A chaque instant du vol, vous pouvez demander une photo du paysage fractal avec les ombres, il suffit pour cela de presser la touche ESPACE de votre clavier. A ce moment là, l'OORXX s'immobilise. Pour redémarrer, il suffit de presser à nouveau la touche ESPACE.

MISSION OORXX DESTROY

(DESTRUCTION DE PLANETE)

En mode VISION EXTERIEURE, il est possible de téléporter un OORXX sur une planète afin qu'il détruise celle-ci. Pour cela, cliquez sur l'icône MISSION OORXX DESTROY. La planète sera irréversiblement détruite...

MISSION OORXX GEOPHOTO

(SCANNING DE SURFACE)

En mode VISION EXTERIEURE, vous pouvez téléporter un OORXX sur une orbite basse et récolter des images aériennes de la planète.

Un système de détection d'armes antiaériennes vous indique si la planète dispose d'une protection. Pour cela, il faut cliquer sur l'icône MISSION OORXX GEOPHOTO une première fois pour une vision en moyenne altitude, une seconde fois pour une vision plus rapprochée. Cliquez sur l'icône VISION EXTERIEURE pour revenir en mode normal.

MODULE D'UPCOM

(UNIVERSAL PROTOCOL OF COMMUNICATION)

Lorsque le contact est établi avec un être vivant dans un canyon, ou téléporté par vos soins sur une planète, l'UPCOM se déclenche automatiquement.

☞ L'UPCOM est un système de conversation par icônes. L'écran de l'UPCOM se décompose en fenêtres :

- La fenêtre dictionnaire située en bas de l'écran.

Le dictionnaire d'icônes dispose de deux scrollings latéraux, l'un rapide, en cliquant sur une barre ascenceur rouge située sous le dictionnaire d'icônes, l'autre lent, en posant un doigt de BLOOD sur deux cases striées d'orange situées de part et d'autre du dictionnaire d'icônes.

En promenant le doigt de BLOOD sur le dictionnaire d'icônes, on peut lire au-dessus de l'UPCOM une traduction simultanée des icônes en langage humain.

- Les fenêtres conversationnelles situées au-dessus du dictionnaire d'icônes et séparées par une bouche centrale.

a) La fenêtre de gauche : elle est réservée à l'être qui vous parle. Pour traduire ses phrases, il suffit de passer le doigt de BLOOD dessus. Tant que la bouche centrale est animée, l'être n'a pas fini de s'exprimer, il suffit de cliquer sur la bouche centrale pour traduire son langage. Lorsque la bouche centrale s'immobilise, vous pouvez vous exprimer à votre tour.

Il est néanmoins possible de comprendre les phrases prononcées par votre interlocuteur en apprenant son langage. En effet, chaque icône correspond à un son précis lorsqu'un être parle.

b) La fenêtre de droite : elle vous est réservée. Vous pouvez y écrire vos phrases en cliquant sur les icônes du dictionnaire. Un petit curseur sous la fenêtre peut être déplacé pour insérer une icône. Pour cela il suffit de cliquer dessus. Une option DELETE est disponible en cliquant sur la flèche située à droite sous la fenêtre. Pour émettre vos phrases, cliquez sur la bouche centrale.

Il est possible de téléporter un être dans le frigatorium de l'Arche si l'être y consent. L'icône TELEPORTATION s'active alors. Pour effectuer la téléportation de l'être, il suffit de cliquer sur cette icône lorsqu'elle est activée.

Votre interlocuteur, pour des raisons qui le concernent, peut mettre fin à la conversation de sa seule volonté.

Pour quitter l'UPCOM pendant une conversation, cliquez sur le triangle à droite de l'écran, sous la flèche DELETE.

TELEPORTATION

Cette icône vous permet de téléporter un être d'une planète vers le frigatorium de l'Arche. Cette icône ne s'active qu'avec l'accord de l'être au cours d'une conversation. Pour téléporter l'être, cliquez sur l'icône TELEPORTATION lorsqu'il est activé.

Il est également possible de téléporter un être du FRIGATORIUM de l'Arche vers une planète inhabitée. Pour cela, il suffit de poser un OORXX dans un canyon. L'icône TELEPORTATION s'active alors. Cliquez dessus pour téléporter l'être.

DESINTEGRATION DE L'ETRE TELEPORTE

Lorsque un être est transporté dans le FRIGATORIUM de l'Arche, il est possible de désintégrer. Cela lui coûtera la vie définitivement. S'il s'agit d'un NUMERO. Blood récupérera un peu de son fluide vital et survivra plus longtemps.

FRIGATORIUM

C'est un container de cryogénisation dans lequel sont conservés les êtres téléportés. Ceux-ci doivent être consentants car le système de téléportation utilise l'énergie psychique dégagée par la volonté des êtres téléportés, un peu comme en hypnose. Pour des raisons de sécurité, il est impossible de transporter des êtres vivants dans l'Arche, ceux-ci sont donc cryogénisés dans le FRIGATORIUM. Le frigatorium dispose également d'un crématorium désintégrateur qui récupère le fluide vital, Blood ne pourra utiliser que le fluide vital des NUMEROS, seul compatible avec son organisme.

NOTA : Les pacemakers sont automatiquement extraits avant crémation, il n'y a donc aucun danger d'explosion pendant l'opération.

RAIL D'ACCOUCHEMENT D'OORXX

La pondeuse est incorporée à l'Arche dans la zone landeau, la plus stérile de l'Arche. Les bébés OORXX sont propulsés sur le rail d'accouchement dès leur naissance. La pondeuse est capable de produire une infinité de bébés OORXX.

HEURE

L'heure de bord est exprimée sur l'horloge de bord en minutes et secondes terrestres. L'UPCOM ne considère que les minutes : 60.45 signifie 60 minutes et 45 secondes. Dans l'UPCOM on parlera de l'HEURE 60.

Le jeu est limité à 45 heures temps réel.

LA COMMANDE ?

Lorsqu'on a déjà posé un OORXX sur une planète, il est possible de le réactiver sans avoir à en poser un autre. Cela évite d'utiliser un nouvel OORXX et de refaire le parcours sur les montagnes.

Lorsque l'Arche s'immobilise après un passage en hyperespace à proximité d'une planète déjà visitée, il suffit de passer en mode TABLEAU DE BORD en cliquant sur un bouton fermé. La commande ? est alors accessible. Cliquez dessus pour réactiver l'OORXX.

Il est toutefois inévitable de rechercher le personnage qui a pu se déplacer quelque part dans le canyon.

CONSEILS POUR JOUER

L'Arche du CAPTAIN BLOOD s'immobilise au début du jeu à proximité d'une planète habitée. Il est important de savoir que la galaxie de l'HYDRA est composée de 32768 planètes habitables répertoriées sur la carte. Toutes ne sont pas habitées et il est très facile de se perdre. Le joueur devra connaitre des coordonnées précises de planètes habitées avant de s'aventurer au hasard. Chacun sait que le hasard dans l'espace est une entité classée non fiable.

Petit détail, le logiciel construit la galaxie à chaque début de partie. Les coordonnées des planètes habitées ou non changeront à chaque réinitialisation.

N'oubliez pas que Blood dégénère avec le temps. Ne soyez pas surpris si sa main tremble un peu parfois, c'est mauvais signe.

IL DOIT IMPERATIVEMENT RECUPERER SON FLUIDE VITAL qui le régénèrera. Pour cela il faut qu'il retrouve les NUMEROS et les désintègre dans le FRIGATORIUM de l'Arche.

Ce logiciel développe un concept nouveau : le BIOGAME. Les personnages peuvent évoluer, naître, mourir, échanger entre eux des informations de manière imprévisible : ils sont autonomes.

Des évènements peuvent se produire : disparitions ou apparitions de planètes dues à des affaissement ou des émergences de matière. Vous pouvez transporter des êtres d'une planète à l'autre. Mais attention, il faut gagner leur confiance, les étudier comme le ferait un ethnologue, car s'ils peuvent vous aider, ils peuvent aussi vous perdre...

ADDITIF

VERSION AMSTRAD

CHARGEMENT

Pour lancer le programme, tapez RUN"ERE" puis enfoncez la touche ENTER.

COMMANDES

Le programme fonctionne au joystick ou au clavier.

Au clavier :
- déplacement avec les touches fléchées;
- validation avec la barre d'espace.

Au début du jeu, déplacez la main de Blood sur le drapeau correspondant à votre langue et validez.

En survol planète :
- Accélération : ↑ + tir
- Décélération : ↓ + tir

Pour abréger l'hyperespace et le survol planète, enfoncez la touche ESC.

Sauvegardes : utilisez une disquette vierge formatée ou une cassette vierge.

VERSION PC 1512 ET COMPATIBLES PC

CHARGEMENT

1) Allumez l'ordinateur à l'aide de la disquette système.

2) Si vous désirez jouer avec la souris, installez le driver (voir manuel du constructeur).

3) Au message A>, introduisez la disquette programme dans le lecteur A, tapez ERE puis enfoncez la touche ENTER (ou RETURN).

Au début du jeu, en pressant les touches de fonction F1 à F3, vous pouvez sélectionner votre pays, le mode d'affichage de votre appareil et si vous voulez jouer à la souris ou au clavier.

Pressez ENTER pour accéder au jeu.

COMMANDES

Le programme fonctionne au clavier, à la souris ou au joystick.

Au clavier:

- Déplacements de la main de Blood : touches fléchées.
- Validation :
  · touche RETURN ou barre d'espace;
  ·ESC si vous souhaitez abréger l'hyperespace, le survol planète ou la destruction d'une planète.
- Survol planète :
  · Accélérer :
  au clavier : CTRL
  au joystick : FIRE + ↑

  · Ralentir :
  au clavier : ALT
  au joystick : FIRE + ↓
  · Stopper : touches F1 a F10
- Touche panique : «-» (signe moins)

Cette touche fait apparaître un innocent A> en haut de l'écran. Appuyez de nouveau sur cette touche pour continuer le jeu.

VERSION APPLE II GS ET MACINTOSH

CHARGEMENT

Allumez l'ordinateur, insérez la disquette. «Double cliquez» sur l'icône ERE.

Au début du jeu, quand le programme le demande :

- Version Macintosh : appuyez sur le chiffre correspondant à votre langue.

- Version Apple II GS : déplacez la main de Blood sur le drapeau correspondant à votre langue et validez.

COMMANDES

Le jeu fonctionne à la souris et au clavier :

- Déplacement avec la souris;

- Validation avec le bouton de la souris;
- En survol planète :
  · Accélération : .... touche «A»
  · Décélération : .... touche «D»

- Pour abréger l'hyperespace, la destruction planète et le survol planète, enfoncez la touche DELETE.

VERSION THOMSON

CHARGEMENT

Allumez l'ordinateur, insérez la cassette ou la disquette dans le lecteur, puis tapez RUN "ERE" et appuyez sur RETURN.

Au début du jeu, quand le programme le demande, appuyez sur le chiffre correspondant à votre langue.

COMMANDES

Le programme fonctionne au joystick ou au clavier.

Au clavier :
- déplacement avec les touches fléchées;
- validation avec la barre d'espace.

En survol planète :
- Accélération : ..... touche «A»;

- Décélération : ..... touche «D».

Pour abréger l'hyperespace et le survol planète, enfoncez la touche STOP.

VERSION COMMODORE 64

CHARGEMENT

Allumez l'ordinateur, insérez la cassette ou la disquette, puis :

- **Version cassette :** tapez LOAD et appuyez sur RETURN.

- **Version disquette :** tapez LOAD"*",8,1 puis appuyez sur RETURN.

Au début du jeu, quand le programme le demande, appuyez sur le chiffre correspondant à votre langue.

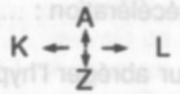
COMMANDES

Le programme fonctionne au joystick ou au clavier.

Attention : mettre le joystick dans le port 2.

Au clavier:
- Déplacement :
  · HAUT : ..... touche «A»

· BAS : ..... touche «Z»
· GAUCHE : .. touche «K»
· DROITE : .... touche «L»



- Validation : barre d'espace.
- En survol planète :
  · Accélération : touche «A» + Barre d'espace (ou JOYSTICK ↑ + FIRE)
  · Décélération : touche «Z» + Barre d'espace (ou JOYSTICK ↓ + FIRE)

Pour abréger l'hyperespace et le survol planète, enfoncez la touche DEL.

VERSION SPECTRUM

CHARGEMENT

1) SPECTRUM + 3 DISK :

Insérez la disquette dans le lecteur, puis sélectionnez «Loader» dans l'écran menu et appuyez sur ENTER.

2) SPECTRUM CASSETTE :

Insérez la cassette dans le lecteur, tapez LOAD "BLOOD", appuyez sur ENTER et appuyez sur la touche PLAY du lecteur de cassette.

3) SPECTRUM 128K ET PLUS 2 CASSETTES :

Insérez la cassette dans le lecteur, puis sélectionnez «Tape Loader» dans l'écran menu, appuyez sur ENTER et appuyez sur la touche PLAY du lecteur de cassette.

Au début du jeu, quand le programme le demande, appuyez sur le chiffre correspondant à votre langue.

COMMANDES

Le programme fonctionne au joystick ou au clavier.

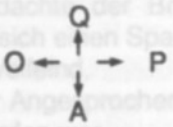
Au début du jeu, choisissez le joystick ou les touches clavier dans le menu proposé suivant:

1 - JOYSTICK KEMPSTON

2 - JOYSTICK SINCLAIR

3 - Déplacement : touches fléchées
Validation : barre ESPACE

4 - Déplacement :
· HAUT : ..... touche «Q»
· BAS : ..... touche «A»
· GAUCHE : .. touche «O»
· DROITE : .... touche «P»



Validation : barre ESPACE

Pour abréger l'hyperespace et le survol planète, enfoncez la touche ENTER.

VERSION AMIGA

CHARGEMENT

Allumez l'ordinateur, insérez la disquette. (Sur Amiga 1000 chargez d'abord KICKSTART 1.2)

«Double cliquez» sur l'icône ERE.

COMMANDES

☞ Le jeu fonctionne comme sur ATARI.

DIE ARCHE DES CAPTAIN BLOOD

Kapitel 1

Eine seltsame Begegnung unter besonderen Bedingungen

Diese schmutzige Geschichte begann an einem schmutziggrauen und regnerischen Wintertag. Paris troff vor Nässe im täglichen Hupkonzert. Der Lärm der Stadt kletterte bis in den 20. Stock des Hauses Nr. 10 in der Rue du Vaisseau, bis zur Tür Nr. 7, an der geschrieben stand:

BOB MORLOK
UM RUHE WIRD GEBETEN

«Als ob der Lärm lesen könnte», dachte der Briefträger geringschätzend. Er klopfte an. Die Tür öffnete sich einen Spalt breit:

«Sind Sie Monsieur Morlok?» sagte er zweifelnd.

«Glosp! Worum geht's?» antwortete der Angesprochene, der offensichtlich aus einem tiefen Schlaf gerissen worden war.

«Ein eingeschriebener Brief, unterschreiben Sie hier.»

Indem er dies sagte, hielt ihm der andere ein fettiges Heft und einen an einer Schnur befestigten Kuli hin. Bob Morlok machte ein Kreuz auf den Schein und nahm den Brief.

Zum Zeichen des Danks gab er einen unverständlichen Laut von sich und schloß die Tür hinter sich.

CAPTAIN BLOOD

ADDITIF de NOTICE version MACINTOSH

INFORMATIONS GENERALES

1 Le logiciel fonctionne sur MAC +, MAC SE
2 La touche ESCAPE est la touche en haut à gauche du clavier sur Macintosh Plus
3 Pause dans le jeu: pressez simultanément APPLE et P
4 Quitter le jeu: pressez simultanément APPLE et Q

CHARGEMENT DU JEU

- Allumez votre ordinateur
- Insérez la disquette Système
- Insérez la disquette programme
- "Double cliquez" sur l'icône du programme: CAPTAINBLOOD

COMMANDES

Le programme fonctionne avec la souris.
Déplacements de la main de BLOOD: souris
Validation: ..... click de la souris
Survol de planète: Accélérer ..... touche APPLE
Décélérer ..... touche FONCTION ⌥
Stopper ..... barre d'ESPACE

★★★★★★

SUPPLEMENTARY INFORMATION FOR THE MACINTOSH VERSION

GENERAL INFORMATION

1 The software works on MAC + and MAC SE.
2 The ESCAPE key corresponds to the key in the upper left of the keyboard on Macintosh Plus.
3 To PAUSE the game: press APPLE and P simultaneously.
4 Leave the game: press APPLE and Q simultaneously.

LOADING

- Switch on the computer, insert the system disk.
- Insert the program disk.
- Double click the program icon: CAPTAINBLOOD

COMMANDS

You control the game with the mouse.
You move BLOOD'S hand with the mouse.
Confirmation: ..... mouse click
Overflying the planet: accelerate ..... APPLE key
brake ..... key ⌥
stop ..... SPACE bar

★★★★★★

ZUSÄTZLICHE INFORMATIONEN FÜR DIE MACINTOSH-VERSION

ALLGEMEINE INFORMATION

1 Die Software ist auf MAC + und MAC SE lauffähig.
2 Die Taste ESCAPE entspricht auf Macintosh Plus der Taste links oben an der Tastatur.
3 Spielpause: drücken Sie gleichzeitig die Tasten APPLE und P.
4 Das Spiel beenden: drücken Sie gleichzeitig die Tasten APPLE und Q.

LADEN DES SPIELS

- Schalten Sie den Computer ein.
- Legen Sie die Systemdiskette ein.
- Legen Sie die Programmdiskette ein.
- Klicken Sie zweimal auf das Programmicon: CAPTAINBLOOD

STEUERUNG

Das Programm wird mit Hilfe der Maus gesteuert.
Bewegen Sie BLOODS Hand mit Hilfe der Maus.
Bestätigung: ..... Mausklick
Beim Überfliegen des Planeten: Beschleunigen ..... APPLE-Taste
Bremsen ..... Taste ⌥
Anhalten ..... Leertaste

© INFOGRAMES 1990

Téléchargé depuis Le grenier du Mac

http://www.grenier-du-mac.net